



## AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

### À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo  
Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

#### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## SOMMAIRE

INTRODUCTION .....	2
COMMANDES .....	2
MENU PRINCIPAL .....	3
INTERFACE .....	4
LES BLAZING ANGELS .....	6
ASTUCES .....	8
CAMPAGNE .....	9
MODES LIBRES .....	12
MINI-CAMPAGNE .....	12
ARCADE .....	12
DUEL D'AS .....	12
CAMPAGNE ET LIAISON MULTICONSOLE .....	13
JOUER SUR XBOX LIVE .....	16
AVIONS DE LA 2nde GUERRE MONDIALE .....	17
GARANTIE .....	23

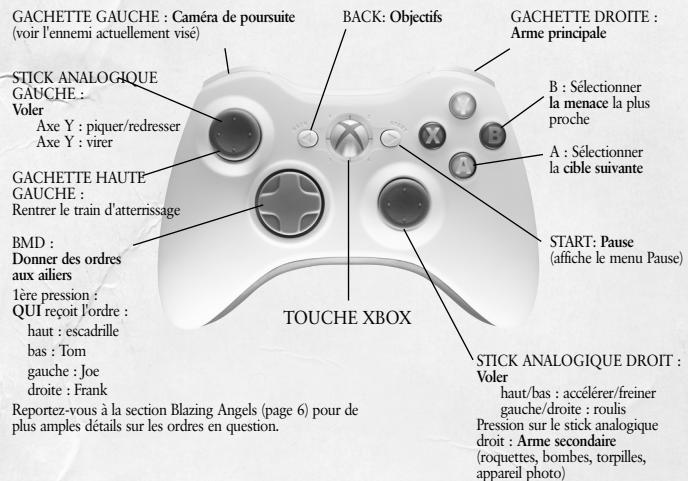
Blazing Angels™ Squadrons of WWII

© 2006 Ubisoft Entertainment. Tous droits réservés. Blazing Angels, Ubisoft et le logo Ubisoft sont des marques commerciales d'Ubisoft Entertainment aux Etats-Unis et/ou dans le reste du monde.

## INTRODUCTION

Passez du statut de petit bleu inexpérimenté à celui d'as du combat aérien en remportant avec votre escadrille les plus grandes batailles aériennes de la Seconde Guerre mondiale. De la bataille d'Angleterre aux terribles combats au-dessus du Pacifique ou de Berlin, vos compétences de pilote écriront l'histoire tandis que vous mènerez l'escadrille des Blazing Angels vers la victoire.

## COMMANDES



## MENU PRINCIPAL

**Campagne:** revivez les combats aériens les plus furieux de la 2nde guerre mondiale avec l'escadrille des Blazing Angels. Ce mode est le "coeur" du jeu solo dans Blazing Angels.

**Mode libre :** vous ne vous sentez pas d'effectuer une mission in extenso ? Essayez ce mode de jeu et relevez trois défis différents : une mini-campagne, un combat tournoyant de type arcade ou bien un duel d'as.

**Campagne et liaison multiconsole :** affrontez vos amis sur Xbox Live®, en écran partagé ou via une liaison multiconsole.

**Statut joueur :** consultez vos statistiques, scores et récompenses. Votre hangar et votre salle des trophées y sont également accessibles.

**Options :** personnalisez vos paramètres de jeu, configurez vos commandes, la musique et les effets sonores.



## INTERFACE



Le texte affiché à l'écran appartient à l'une des catégories suivantes :

- Ordres, confirmations et rapports de combats (blanc).
- Messages importants concernant l'histoire, alertes importantes ou informations essentielles à la progression du jeu (jaune)

Les ennemis sont toujours marqués en rouge, les alliés en vert et vos alliés en bleu.

 sont des chasseurs alliés.

 sont des chasseurs ennemis.

 sont des bombardiers (alliés ou ennemis).

 sont des cibles au sol blindées (qui ne peuvent être détruites qu'à l'aide de votre arme secondaire).

 sont des cibles au sol "faciles" (qui peuvent être détruites avec votre arme principale).

La cible sélectionnée est toujours entourée d'un cercle blanc clignotant.

Les réticules changent de forme lorsque votre avion se trouve à portée de tir de la cible sélectionnée.

Vos réticules virent au rouge lorsque vos balles touchent une cible.

Enfin, les réticules vous informent par une grosse croix rouge si vous visez un avion allié ou un allié.

### INTERFACE DE DECOLLAGE



Faites tourner le stick analogique droit en rythme afin de démarrer le moteur, puis poussez-le vers l'avant pour prendre de la vitesse et décoller.

### INTERFACE DU LANCE-ROQUETTES

Lorsque le lance-roquettes est disponible en arme secondaire, le réticule de visée est doublé d'un second viseur. Cet indicateur affiche le nombre de roquettes disponibles. Il se remplit à mesure que vous chargez des roquettes dans le lance-roquettes. Dans cette capture d'écran, le lance-roquettes est chargé de cinq roquettes.



### INTERFACE DU BOMBARDIER



Le réticule au sol indique le point de chute exact de la bombe. Il affiche également le nombre de charges disponibles. Dans cette capture d'écran, les huit bombes sont encore disponibles.



### INTERFACE DU TORPILLEUR

Lorsque les réticules approchent de la cible sélectionnée, le système de torpille s'active. L'axe horizontal indique la distance entre l'avion et la cible. L'axe vertical indique l'altitude de l'avion.

Lorsque les deux axes passent au vert, vous pouvez lancer la torpille en appuyant sur le stick analogique droit.

Le cercle en pointillés autour du réticule indique le nombre de charges disponibles. Sur cette capture d'écran, il ne reste qu'une torpille.

### INTERFACE DE L'APPAREIL-PHOTO



Lorsque la cible sélectionnée est comprise dans la zone délimitée par le marquage, ce dernier passe du noir au vert. Le plus simple est d'utiliser la caméra de poursuite (appuyer longuement sur la gâchette gauche). Lorsque l'avion est dans le champ de la photo, le réticule supérieur passe lui aussi du noir au vert. Lorsque le marquage et le

réticule sont tous deux verts, vous pouvez prendre des photos en appuyant sur le stick analogique droit. Appuyez longuement sur le stick analogique jusqu'à ce que la jauge à droite se remplisse.

## LES BLAZING ANGELS

Dans Blazing Angels, l'escadrille est le meilleur atout du joueur.

Le joueur peut donner des ordres à ses trois ailiers (Tom le "bouclier", Frank l'"arme fatale", et Joe le "mécano") à l'aide du bouton multidirectionnel.

Appuyer sur la touche "Haut" permet au joueur de définir les règles opérationnelles (RO) applicables à toute l'escadrille.

Ces règles opérationnelles sont :

- **Offensif** - les ailiers engagent le combat avec les cibles proches, selon leur importance stratégique.
- **Défensif** - les ailiers concentrent leur feu sur les cibles attaquant le joueur ou eux-mêmes.
- **Formation** - les ailiers s'efforcent de rester en formation et engagent les cibles qui les attaquent.

Les 3 autres directions du BMD permettent d'ordonner aux ailiers de recourir à leur compétence spéciale.

La touche "Droite" du BMD ordonne à Frank d'utiliser sa compétence "Attaque d'as" (attaquer la formation ennemie sélectionnée).

La touche "Gauche" ordonne à Joe d'utiliser sa compétence "Réparation" (Joe demande alors au joueur d'effectuer un "combo de réparation" pour réparer l'appareil endommagé)

La touche "Bas" ordonne à Tom d'utiliser sa compétence "Provocation" (tous les ennemis aux prises avec le joueur détournent alors leur attention sur Tom).

Chaque ailey possède une compétence spécifique à laquelle correspond un ordre spécial. Lisez la description de chaque pilote pour en savoir plus.

Tom est en quelque sorte le "bouclier" du joueur dans l'escadrille.

L'ordre spécial associé à Tom est la Provocation. Si la commande Provocation est sélectionnée, Tom provoquera tous les ennemis et les forcera à détourner leurs attaques sur lui et abandonner leur cible pendant quelque temps.

Cette commande spécifique n'est utilisable que si l'icône spéciale de Tom (un bouclier) brille. Une fois la commande utilisée, l'icône se vide de sa couleur puis se remplit de nouveau progressivement.

Si l'icône de bouclier de Tom ne brille pas, la commande Provocation n'est pas disponible.



## Frank

Le rôle de Frank dans l'escadrille est celui de chasseur. Il est prêt à affronter tous les ennemis, quelle que soit leur puissance.

L'ordre spécial associé à Frank est l'Attaque d'as. Si le joueur utilise cette commande, Frank se déchaîne et se dirige vers la cible sélectionnée et tous les autres ennemis qui sont dans le champ de la formation.

Cette commande spécifique n'est utilisable que si l'icône spéciale de Frank (un éclair) brille. Une fois la commande utilisée, l'icône se vide de sa couleur puis se remplit de nouveau progressivement.

Si l'icône d'éclair de Frank ne brille pas, la commande Attaque d'as n'est pas disponible.

Joe est le mécano de l'escadrille. C'est un mécanicien de génie, capable de trouver le moyen de réparer tous les avions, même en pleine action.

L'ordre spécial associé à Joe est Réparation. Si cet ordre est donné alors que l'avion du joueur est sévèrement endommagé, Joe demande au joueur de réaliser un combo de touches. A chaque fois que vous appuyez sur la bonne touche, Joe exécute une réparation sur l'avion. Si vous réussissez l'intégralité du combo, votre avion sera comme neuf. La moindre erreur mettra fin au combo.

Cette commande spécifique n'est utilisable que si l'icône spécial de Joe (une clé) brille. Une fois la commande utilisée, l'icône se vide de sa couleur puis se remplit de nouveau progressivement.

Si l'icône de clé de Joe ne brille pas, la commande Réparation n'est pas disponible.



## ASTUCES

1. Lorsque vous accélérez, vous virez plus lentement. Freinez pour exécuter des virages plus serrés, puis accélérez à nouveau pour être à portée de tir.
2. Apprenez à utiliser la caméra de poursuite. Pour activer la caméra, appuyez longuement sur la gâchette gauche. C'est le meilleur moyen de localiser la cible que vous avez sélectionnée. Lorsque vous êtes sous le feu ennemi, appuyez sur la touche B pour cibler la menace la plus proche puis appuyez longuement sur la gâchette gauche pour la voir. Dès que vous lâchez la gâchette gauche, la caméra rebascule en vue objective, derrière votre avion.
3. Soyez conscient des forces et faiblesses de vos ailiers :
  - Tom est un protecteur hors pair.
  - Frank est un chasseur remarquable, mais c'est une tête brûlée.
  - Joe est le seul à pouvoir réparer votre avion. Si vous le perdez, cela risque de vous compliquer la tâche.
4. Vos ailiers vous donneront de précieux conseils. Vous avez tout intérêt à les écouter.

*“UNE DATE A JAMAIS MARQUEE AU SCEAU DE L'INFAMIE”*



## CAMPAGNE

L'histoire des Blazing Angels couvre toute la Seconde Guerre mondiale, depuis les premiers affrontements de la bataille d'Angleterre à Pearl Harbor et la chute de Berlin. Le mode Campagne vous place aux commandes de l'escadrille des Blazing Angels à travers 18 de leurs plus célèbres missions, dont voici quelques descriptions.

### *OPERATION DYNAMO (DUNKERQUE)*

Dunkerque a été le théâtre de la plus importante évacuation de troupes de la Seconde Guerre mondiale. Les blindés allemands ont réussi à envahir la France en franchissant rapidement les Ardennes, et les forces britanniques, françaises et belges sont acculées à l'océan Atlantique, sur une étroite bande de terre autour de Dunkerque.

Près de 340 000 soldats sont évacués à bord de 900 navires (dont des centaines de bateaux civils de pêche ou de plaisance), sous les attaques incessantes de la Luftwaffe. Au cours de l'opération Dynamo, la Luftwaffe a perdu 132 avions et la Royal Air Force 177. C'est également le baptême du feu pour un jeune homme qui deviendra l'un des as de la Seconde Guerre mondiale et le lieu de naissance de l'escadron Blazing Angels...

### *LA BATAILLE D'ANGLETERRE (LONDRES)*

Pour réussir l'invasion de l'Angleterre, les Allemands devaient s'assurer la supériorité aérienne au-dessus de la Manche et de la côte sud-est en détruisant la RAF. C'est ce que les Allemands s'efforcèrent de faire au cours de ce qu'on appela plus tard la bataille d'Angleterre, le premier grand combat de la Seconde Guerre mondiale livré uniquement dans les airs.

La Luftwaffe, en supériorité numérique de 3 contre 1 (quelque 2600 avions allemands pour à peine 700 avions britanniques), a commencé par attaquer des navires marchands sur la Manche ainsi que des stations radar isolées sur la côte sud-est pour affaiblir les défenses britanniques. La Luftwaffe comptait ensuite détruire leur centre de commandes aériennes à l'aide d'une série de raids au-dessus des espaces aériens britanniques, de jour comme de nuit.

Comme ces attaques ne semblaient pas remplir leur objectif (alors qu'en réalité, la pression exercée par les Allemands épaisait les pilotes anglais et la situation devenait difficile pour la RAF), la Luftwaffe passe au "Blitz" : une série d'attaques massives sur Londres et d'autres grandes villes, censées détruire l'industrie aéronautique britannique et fragiliser le moral du peuple. Le 15 septembre 1940, la Luftwaffe lance une attaque générale sur Londres à l'aide de 800 avions. Mais les résultats ne sont pas à la hauteur des espérances du Haut commandement allemand, qui réalise que tout espoir de victoire est perdu et ordonne le retrait progressif des forces, tout en se préparant à ouvrir le front à l'est.

Au cours de ce conflit, la Luftwaffe aurait perdu quelque 1900 avions, contre 1600 pour la RAF. La légende raconte qu'un Américain fou aurait descendu plus de 50 avions au cours du plus grand raid sur Londres. Vous finirez peut-être par découvrir son nom...

### **“UNE DATE A JAMAIS MARQUEE AU SCEAU DE L’INFAMIE” (PEARL HARBOR)**

Au matin du 7 décembre 1941, 350 avions japonais attaquent la flotte américaine basée dans les eaux du Pacifique à Pearl Harbor, port de l'île de Oahu dans l'archipel de Hawaï. L'attaque détruit ou endommage 14 navires de guerre et près de 400 avions. Plus de 2400 personnes y trouvent la mort. Cette attaque surprise ne répond à aucune provocation, si bien que l'opinion publique choquée crie à la trahison et soutient inconditionnellement la déclaration de guerre des Américains envers le Japon.

Mais l'attaque ne porte pas un coup aussi dévastateur que l'auraient souhaité les Japonais. Les trois porte-avions de l'armée américaine n'étaient pas dans le port, et les réservoirs de carburant comme les ateliers mécaniques n'ont pas été détruits sur Oahu, permettant ainsi à la flotte américaine de regagner le terrain perdu en moins d'un an. Ce que l'histoire ne dit pas, c'est que l'efficace retournement de situation qui suivra est en grande partie dû aux vaillants efforts des Blazing Angels...

### **LE RETOURNEMENT DE SITUATION (LA BATAILLE DE MIDWAY)**

Six mois après Pearl Harbor, les Japonais entament une vaste opération de destruction et de démantèlement de la flotte de porte-avions du Pacifique. Leur stratégie consiste à lancer une attaque surprise sur la base américaine de Midway, puis d'envahir l'atoll et y implanter une base aérienne japonaise. Mais les services de renseignement américains déchiffrent le code japonais JN25 et découvrent rapidement leur stratagème. La marine leur tend une embuscade et, le 4 juin 1942, c'est la plus grande bataille de porte-avions de la Seconde Guerre mondiale qui a lieu. Bien qu'inférieure en nombre et en puissance, la marine américaine a pu compter sur la détermination et le courage de ses pilotes et, grâce à une bonne dose de chance, est parvenue à détruire quatre porte-avions japonais et n'en perdre qu'un seul. Bien après la fin de la guerre, un historien un peu curieux a rassemblé les rapports de mission de la bataille de Midway et fut bien étonné de découvrir qu'une même escadrille était présente dans chacun des principaux combats de la bataille de Midway.

### **LA FORTERESSE DU PACIFIQUE (RABAUL)**

Soucieux d'étendre leur domination sur le Pacifique, les Japonais se tournent vers les îles de Papouasie-Nouvelle Guinée, dont les sols sont riches en pétrole et en gaz naturel. Incapables de protéger Rabaul, les Anglais évacuent les femmes et les enfants en décembre 1941. Quelques semaines plus tard, les Japonais préparent l'invasion à l'aide de raids de bombardiers. Fin janvier 1942, l'île tombe sous leur coupe.

Après l'occupation, les Japonais transforment Rabaul en une gigantesque forteresse servant également de base d'approvisionnement pour toutes les opérations dans le Pacifique Sud. Ils creusent plus de 500 kilomètres de galeries pour s'abriter des raids aériens alliés et construisent 15 hôpitaux

souterrains, dont un mesurant 4 km de long et pouvant accueillir jusqu'à 2500 patients.

Les Alliés estiment que l'invasion de Rabaul est trop risquée. Ils décident alors d'isoler ce point stratégique en l'encerclant de bases aériennes sur les îles voisines et en attaquant sans relâche Rabaul et toute force japonaise qui chercherait à s'en approcher. C'est à la suite des bombardements et attaques au sol que les Japonais firent courir la rumeur des Einjero Gaijin : une escadrille de têtes brûlées qui plongeaient littéralement au cœur des combats. Voilà qui n'est pas sans nous rappeler quelque chose...

Sans possibilité de réapprovisionnement et constamment bombardée par les forces alliées, la base japonaise devint bientôt une forteresse inutile. Mais les Japonais conservèrent Rabaul jusqu'à la fin de la guerre, en août 1945.

#### *LA LIBERATION DE PARIS (PARIS)*

Alors que les Alliés avancent rapidement sur Paris, une grève générale éclate le 18 août, date à laquelle est ordonnée la mobilisation des Parisiens. Ignorant l'ordre du Führer qui souhaite garder Paris jusqu'au dernier homme ou brûler la ville, le général Dietrich von Choltitz se rend le 25 août, après avoir subi un assaut massif de la 2nde division blindée du général Leclerc. Le même jour, Charles de Gaulle, chef des Forces Françaises Libres, prononce un vibrant discours. Quelques jours plus tard, la ville était sécurisée et les soldats victorieux paradaient dans les rues. Il semblerait qu'une escadrille américaine ait soutenu les forces du général Leclerc, mais cet épisode reste une énigme. Qui sait ? Sans leur aide Paris aurait peut-être bien brûlé...

#### *LA FIN DE LA GUERRE (BERLIN)*

Alors que l'armée soviétique avance inexorablement sur Berlin, Hitler demande aux Allemands de continuer à se battre et fait de Berlin une "forteresse" à défendre à tout prix. La bataille finale de Berlin commence le 16 avril 1945. Rue par rue, maison par maison, plus de 1,3 million de soldats russes affrontent près de 200 000 soldats allemands. La résistance allemande est âpre, désespérée... En dix jours, l'armée russe encercle Berlin et, cinq jours plus tard, elle hisse son drapeau sur le Reichstag. Mais ce que l'histoire ne mentionne pas, c'est que le IIIe Reich avait véritablement perdu la guerre depuis déjà plusieurs semaines, au cours d'une ultime offensive aérienne massive sur Berlin...

Vous déverrouillerez de nouveaux appareils au fil des missions du mode Campagne. Ceux-ci deviendront alors accessibles dans les deux modes de jeu hors-ligne (Campagne et Libre) ainsi que dans tous les modes Multijoueur.

Attention : vous ne pourrez accéder aux avions déverrouillés qu'une fois connecté avec le profil utilisé en mode Campagne et avec le même périphérique de stockage. Si vous n'êtes pas connecté ou utilisez un autre périphérique de stockage, les avions déverrouillés ne vous seront pas accessibles, ni en mode Multijoueur, ni en mode hors-ligne.

## MODES LIBRES

Les modes libres proposent divers défis inspirés du mode Campagne. Les relever pourrait vous valoir de meilleurs appareils et vous offrir un ascendant sur l'ennemi en mode Campagne.

### MINI-CAMPAGNE

Après avoir sélectionné l'un des deux types de mission, Combat aérien ou Bombardement tactique, vous entrez au cœur de la bataille. Votre avion, vos ennemis et la carte sont prédéfinis. Il existe six différentes missions de chaque type. Au début, seule la première mission est disponible. En terminant certaines missions, vous en déverrouillez de nouvelles. Terminez le type Combat aérien (en achevant les six missions) pour améliorer les mitrailleuses et les canons de vos avions. Terminez le type Bombardement tactique pour améliorer les bombes, torpilles et roquettes.

### ARCADE

Dans ce mode de jeu classique, vous combattez seul, contre la montre, des vagues d'ennemis successives qui vous apportent des bonus (en temps et en santé) vous permettant de continuer à jouer en battant des records. Vous gagnez du temps en détruisant des chasseurs. Terminez le mode Arcade pour obtenir une version améliorée de l'avion que vous pilotez.

### DUEL D'AS

Comme son nom l'indique, ce mode de jeu vous permet d'affronter un as ennemi pilotant le même avion que vous. En fonction du statut de la campagne, vous avez accès à différents avions, et vous pouvez en déverrouiller de nouveaux à mesure que vous progressez. En remportant un duel, vous gagnez une nouvelle apparence "as" pour votre avion.

## CAMPAGNE ET LIAISON MULTICONSOLE

- En mode **Solo**, c'est chacun pour soi, chaque joueur essayant de battre les autres.
- En mode **Coop**, tous les joueurs jouent ensemble contre l'ordinateur.
- En mode **Escadrille**, des escadrilles composées de 8 joueurs maximum affrontent d'autres escadrilles de joueurs.

Tous ces modes de jeu sont disponibles sur Xbox Live, en liaison multiconsole (un réseau de plusieurs consoles Xbox 360) ou en écran partagé, sauf mention contraire.

Les modes de jeu **Solo** sont les suivants :

- **Combat aérien** : similaire au mode Match à mort classique. Chaque joueur affronte TOUS les autres. Chaque victime rapporte des points. La partie s'achève lorsque la limite de temps ou de score prédéterminée est atteinte.
- **As au sommet** : le premier joueur à en tuer un autre obtient le statut d'as. Si un joueur tue l'as, il devient l'as. Seules les victimes de l'as rapportent des points. La partie s'achève lorsque la limite de score ou de temps prédéterminée est atteinte. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.
- **Recherche et destruction** : pour marquer, un joueur doit abattre une fois chacun des joueurs. Au départ, tous les joueurs sont des cibles disponibles. Un joueur abattu une première fois n'est plus marqué comme cible disponible. Vous pouvez l'abattre à nouveau, mais cela n'aura aucune incidence sur votre score. Si un joueur s'écrase, il reçoit une pénalité d'une cible supplémentaire : sa dernière victime redevient marquée. La partie s'achève lorsque la limite de score ou de temps prédéterminée est atteinte. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.

Les modes de jeu **Coop** sont les suivants :

- **Attaque** : les joueurs doivent abattre autant d'avions que possible dans la limite de temps prédéterminée. Les ennemis pilotent des formations de bombardiers escortées d'escadrilles de chasseurs. Les ennemis comme les joueurs réapparaissent immédiatement après avoir été abattus, sans limite.
- **Combat aérien** : combattez sans relâche des vagues incessantes d'avions ennemis contrôlés par l'ordinateur. Vous gagnez des points tant que vous restez en vie et lorsque vous abatsez des ennemis. Le nombre de réapparitions de chaque joueur est limité. La partie est terminée lorsque tous les joueurs sont morts.
- **Bombardement** : les joueurs doivent détruire la base contrôlée par l'ordinateur et défendue par des batteries antiaériennes et des chasseurs. L'un des joueurs au moins doit piloter un bombardier, car la partie se termine lorsque la base ennemie est détruite. Il n'y a pas de limite de réapparition, et vous marquez des points en abattant des chasseurs ennemis et en détruisant la base en un temps record.

- **Kamikaze** : les ennemis se présentent sous la forme d'incessantes vagues de chasseurs kamikazes. Le rôle du joueur consiste à protéger sa base de ces attaques. La partie est gagnée lorsque toutes ces vagues d'ennemis sont détruites.
- **Missions historiques** : ce mode de jeu permet à plusieurs joueurs de jouer des missions de Campagne ensemble, en mode coopératif. A mesure que vous terminez des missions en mode Campagne, vous en déverrouillez de nouvelles.

Les modes de jeu Escadrille sont les suivants :

- **Combat aérien** : il s'agit d'un match à mort classique, équipe contre équipe, chacune essayant de dépasser le score de l'autre. Chaque victime rapporte des points, et la partie s'achève lorsque la limite de temps ou de score prédéterminée est atteinte. L'option « tir ami » est disponible. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.
- **Capture de la base** : les équipes combattent pour garder le contrôle de leurs bases aériennes (pistes d'atterrissage ou porte-avions). Vous contrôlez une base en y faisant atterrir un avion et en y restant quelques secondes avant de re-décoller. Une fois la base "capturée" par une équipe, celle-ci marque un point par seconde sous contrôle. Au début, toutes les bases sont neutres sauf les bases de départ des équipes. En atterrissant sur une base contrôlée par l'ennemi, vous ne vous l'appropriez pas, mais elle redevient neutre. La partie est terminée lorsque la limite de score est atteinte. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.
- **Bombardement** : chaque équipe doit détruire la base de l'équipe adverse en la touchant un nombre de fois suffisant. La partie est terminée lorsque la base ennemie est détruite. Pour ce faire, chaque équipe doit être dotée d'au moins un bombardier. Il n'y a pas de limite de réapparition. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.
- **Kamikaze** : chaque équipe doit détruire la base de l'équipe adverse. Pour endommager une base, le pilote doit y fracasser son avion, et donc se suicider. Ce mode de jeu n'est pas accessible en écran partagé.

## COMMUNICATIONS AVEC L'ESCADRILLE EN MULTIJOUEUR

### *MULTIJOUEUR COOPÉRATIF*

(écran partagé, liaison multiconsole et Xbox Live)

Les joueurs peuvent transmettre des requêtes aux pilotes de leur escadrille à l'aide du bouton multidirectionnel.

Tous les joueurs peuvent émettre des requêtes et chaque joueur est libre d'y répondre ou non. Si personne ne confirme la réception de la requête, celle-ci est ignorée.

Ces requêtes ne peuvent être émises qu'à 30 secondes d'intervalle.

#### **Haut sur le BMD : réparation**

Un joueur dont l'appareil a été endommagé peut adresser cette requête. Le premier joueur à confirmer réception devra exécuter un "combo de réparation" pour venir en aide à son aînier.

Ainsi, la vie du pilote qui transmet la requête est suspendue à la bonne exécution du combo de réparation par son aînier.

#### **Bas sur le BMD : provocation**

Un joueur harcelé par plusieurs appareils ennemis peut émettre cette requête. Les ennemis délaisseront alors le joueur émetteur et prendront automatiquement pour cible le premier joueur à confirmer réception de la requête.

### *MULTIJOUEUR HOSTILE*

(liaison multiconsole et Xbox Live)

Tout comme en Multijoueur coopératif, un joueur transmet une requête et un autre peut choisir d'y accéder. Les requêtes restées sans réponse sont ignorées au bout de quelques secondes. Le joueur émetteur pourra renouveler sa requête après un laps de 30 secondes.

#### **Haut sur le BMD : attaquez ma cible**

Le premier joueur à confirmer réception prendra immédiatement pour cible l'ennemi (ou la formation ennemie) actuellement sélectionné par le joueur émetteur.

#### **Bas sur le BMD : défendez-moi**

Le premier joueur à confirmer réception prendra immédiatement pour cible l'appareil hostile le plus proche du joueur émetteur.

## JOUER SUR XBOX LIVE

**Créer une partie** - Créez une partie et invitez des amis à votre propre session de jeu.

**Classement** - Le classement des joueurs disponibles et leurs statistiques.

**Liste d'amis** - Afficher la liste des joueurs figurant dans votre liste d'amis. Depuis cet écran, vous pouvez adresser des invitations à un jeu, rejoindre une partie d'un ami ou retirer un joueur de votre liste.

**Liste des joueurs** - Les joueurs de votre session et ceux que vous avez récemment affrontés apparaissent dans cette liste. Depuis cet écran, vous pouvez ajouter des joueurs à votre liste d'amis, leur couper la voix ou envoyer un commentaire à leur sujet.

**Options** - Modifier votre statut pour apparaître hors ligne et/ou configurer vos paramètres vocaux.

**Se déconnecter** - Se déconnecter de Xbox Live.

## XBOX LIVE

Avec Xbox Live, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil (carte du joueur). conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

## Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

## CONTRÔLE PARENTAL

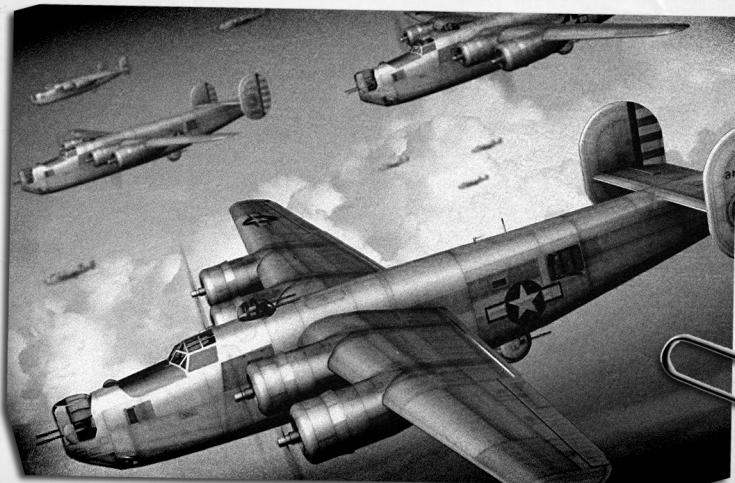
Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## LES AVIONS DE LA 2<sup>NDE</sup> GUERRE MONDIALE

Participer à la campagne des Blazing Angels offre l'opportunité de piloter certains des plus illustres appareils de la seconde guerre mondiale. Chaque fois que vous sortez victorieux d'une mission, vous déverrouillez automatiquement un nouvel appareil accessible lors de la mission suivante.

En outre, pour chaque avion allié déverrouillé en mode Campagne, un nouvel appareil de l'Axe devient accessible en Mode libre et en Multijoueur. Des appareils bonus supplémentaires seront déverrouillés à l'issue de certaines missions-clé.

Les performances de chacun des appareils sont illustrées de manière très accessible. Elles dépendent de leur période de mise en service et de leur spécialisation. Les catégories d'avions jouables sont : chasseur, chasseur-bombardier, bombardier en piqué et bombardier-torpilleur.



17

*LISTE EXHAUSTIVE DES APPAREILS JOUABLES  
DE BLAZING ANGELS*

**GLADIATOR** CHASSEUR

Vitesse : ★★★★☆  
Accélération : ★★★★☆  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★☆  
Résistance : ★★★★★



**HURRICANE** CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★☆  
Accélération : ★★★★☆  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★☆  
Résistance : ★★★★★



**SPITFIRE** CHASSEUR-BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★☆  
Accélération : ★★★★☆  
Maniabilité : ★★★★☆  
Armement : ★★★★☆  
Résistance : ★★★★★



**SPITFIRE V** CHASSEUR

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



### SEAFIRE CHASSEUR

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



### HURRICANE II CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



### P-40C WARHAWK CHASSEUR

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



### DEVASTATOR BOMBARDIER TORPILLEUR

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



### DAUNTLESS BOMBARDIER EN PIQUE

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**F4F WILDCAT** CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★☆  
Accélération : ★★★★☆  
Maniabilité : ★★★★☆  
Armement : ★★★★☆  
Résistance : ★★★★☆



**AVENGER** BOMBARDIER-TORPILLEUR

Vitesse : ★★★★☆  
Accélération : ★★★★☆  
Maniabilité : ★★★★☆  
Armement : ★★★★☆  
Résistance : ★★★★☆



**F4U1 CORSAIR** CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**P47 THUNDERBOLT** CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**P-51D MUSTANG** CHASSEUR BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**FW-190A** CHASSEUR-BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**TEMPEST** CHASSEUR-BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**B-17 FLYING FORTRESS** BOMBARDIER LOURD

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



**P-51H** CHASSEUR-BOMBARDIER

Vitesse : ★★★★★  
Accélération : ★★★★★  
Maniabilité : ★★★★★  
Armement : ★★★★★  
Résistance : ★★★★★



Grande Bretagne	Etats-Unis	Japon	Allemagne
Gladiator	P-39 Airacobra	A6M2 Zero	Me109 E
Beaufighter	P-40 Warhawk	Ki43 Hayabusa	Me109 G
Hurricane	F4F Wildcat	N1KJ Shiden	Me 109 K
Hurricane MkII	F4U1 Corsair	J2M Raiden	Me110 C
Spitfire	P47 Thunderbolt	Kikka	Me110 E
Spitfire Mk V	F6F Hellcat	B5N2 Kate	Me 110 G
Seafire	P51D Mustang	D3A Val	FW190A
Spitfire Mk IX	P51H Mustang		FW190D9
Typhoon	P80 Shooting Star		Me 262
Tempest	Devastator		Ju87B Stuka
Swordfish	Dauntless		
	Avenger		
	B17 Flying Fortress		

Le produit multimédia est fourni en l'état et sans garantie autre que celle prévue plus haut. L'Utilisateur assume tous les frais de réparation et/ou correction du produit multimédia.

Dans les limites imposées par la loi, Ubisoft rejette toute garantie relative à la valeur marchande du produit multimédia, la satisfaction de l'Utilisateur ou son aptitude à répondre à une utilisation particulière.

L'Utilisateur assume tous risques liés à une perte de profits, perte de données, erreurs, perte d'informations commerciales ou autre résultant de la possession du produit multimédia ou de son utilisation.

Certaines législations ne permettant pas la limitation de garantie ci-dessus mentionnée, il est possible que celle-ci ne s'applique pas à l'Utilisateur.

#### PROPRIETE

L'Utilisateur reconnaît que l'ensemble des droits relatifs à ce produit multimédia, à ses éléments, à l'emballage et au manuel de ce produit multimédia, ainsi que les droits relatifs à la marque, les droits d'auteur et copyrights sont la propriété d'Ubisoft ou de ses concédants et sont protégés par la réglementation française ou autres lois, traités et accords internationaux relatifs à la propriété intellectuelle. Toute documentation associée à ce produit multimédia ne peut être copiée, reproduite, traduite, ou transmise, en tout ou partie et quelle que soit la forme, sans le consentement préalable écrit d'Ubisoft.

## UBISOFT À VOTRE SERVICE...

Le Service Clients Ubisoft

Site Internet

[www.support.ubi.com](http://www.support.ubi.com)

- Guide de dépannage : « Avant toutes choses » pour les problèmes généraux
- FAQ (Questions/Réponses) pour les problèmes particuliers
- Posez vos questions à nos techniciens
- Messagerie technique personnelle
- Les dernières mises à jour (Patches) à votre disposition

Si vous n'avez pas de connexion Internet, vous pouvez contacter nos techniciens au 0.892.700.265 (0,34 Euros / mn) du lundi au vendredi 10h00 – 20h00.

## ASTUCES, SOLUCES

Téléphone : 0.892.70.50.30 (0,34 / mn)

- Toutes les Astuces et les Soluces complètes de nos jeux
- Serveur vocal 24h/24 7j/7
- Parlez en direct avec nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00- 19h00

## GAGNEZ DES JEUX UBISOFT!

Enregistrez-vous dès maintenant sur le site  
<http://registrationcontest.ubi.com>.

Jeu gratuit sans obligation d'achat.  
Voir conditions à l'intérieur.

- Date limite de participation: du 27/10/2005 au 29/10/2006.
- Règlement complet déposé gratuitement en écrivant à UBISOFT EMEA, Grand jeu/concours E-Registration – 28, rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois Cedex ou sur l'adresse <http://registrationcontest.ubi.com>.
- Lots à gagner : 10 jeux vidéo à gagner chaque semaine. Soit un total de 520 jeux d'une valeur commerciale de 31 200 euros (10 jeux à gagner chaque semaine pendant un an) d'une valeur commerciale unitaire de 60 euros TTC (art L 121-37 Ccons.).

### Passez au niveau supérieur et rejoignez la communauté Blazing Angels pour :

- du contenu exclusif : informations, e-goodies...
- des concours réguliers avec de superbes lots
- des offres préférentielles : coffrets collector, éditions limitées...
- des trucs et astuces inédits
- rencontrer d'autres passionnés sur les forums et obtenir toute l'aide dont vous avez besoin

**Rejoignez-nous sur [www.blazing-angels.com](http://www.blazing-angels.com)**

## NOTES

## NOTES

**The PEGI age rating system:  
Le système de classification PEGI  
El sistema de clasificación por edad PEGI:  
Il sistema di classificazione Pegi  
Das PEGI Alterseinstufungssystem**

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge :

Categorías de edad:

Categorie relative all'età:

Altersklassen:



**Note:** There are some local variations!

**Note :** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

**Nota:** Variará en función del país!

**Nota:** Può variare a seconda del paese!

**Achtung:** Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

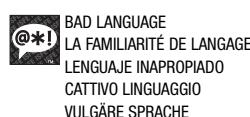
Content Descriptors:

Description du contenu :

Descripciones del contenido:

Descrizioni del contenuto:

Inhaltsbeschreibung:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter :

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**<http://www.pegi.info>**